**План за работа по създаването на 2D игра от отбор Feynman**

/03.06.2016/

1. **Първоначален сюжет на играта, който да се опитаме да реализираме за малкото време до 16.06.16:**

* Един основен герой, който към края може:
* Да се качи на тераса
* Да избяга от някого
* Да излиза през врата и да отива на нов екран
* Остава да решим дали екранът да се движи, а героят да е статичен, или обратното.

Въпрос към по-опитните в създаването на игри: Кое е по-лесно за реализация?

* Да добавим фон на екрана.
* Да добавим музика.

1. **Използвана платформа: MonoGame 3.5 for VisualStudio** (<http://www.monogame.net/2016/03/17/monogame-3-5/> )
2. **Доуточняване на сюжета в процеса на работа.**

**Съображения:** Така избраният сюжет позволява почти неограничено развитие и допълване.

1. Към кода на проекта в **GitHub** да добавим:

* описание на това, което е реализирано по играта до момента, в **текстов файл** (или **Readme.md**, ако някой може да се справи?);
* изменението и развитието на плана ни на работа във времето, като добавим напр. и нещо като отговорник за всяка задача и евентуално кога е била изпълнена;
* може би отделен текстов файл за бъдещото развитие на сюжета на играта.

1. **Примерно разпределение на задачите във времето:**

* Доуточняване на сюжета, който трябва да бъде изпълнен до 16.06, както и на използваните средства (2D Game Sprites) и други важни за процеса на работа технически и сюжетни решения.

Краен срок: 08.06.2016

* Работа по реализацията на играта

Краен срок: 14.06.2016

* Описание на всичко, което сме направили до момента (документация на играта)

Краен срок: 14.06.2016

* Подготовка за представянето на 16.06.2016:

Краен срок: 15.06.2016

* Описание на сюжета за бъдеща работа в курса по ООП и подготвяне за представянето му на 16.06 (може би един слайд на PowerPoint?)

Краен срок: 15.06.2016